



JEU MATHÉMATIQUE

-RECONNAISSANCE DES NOMBRES-



Intentions pédagogiques

- ❖ Mettre en évidence le potentiel ludique des mathématiques
- ❖ Situer des nombres naturels dans une grille
- ❖ Travailler le concept de valeur positionnelle

Composantes de la compétence travaillée

- ❖ Mobiliser des concepts et des processus mathématiques appropriés à la situation (C2)
- ❖ Appliquer des processus mathématiques appropriés à la situation (C2)

Concepts utilisés

- ❖ Nombres naturels

Ressources matérielles

- ❖ Cartons avec des nombres entre 0 et 1 000 000 (selon ce que l'enseignant veut faire travailler)
- ❖ Des énoncés décrivant les nombres écrits sur les cartons
- ❖ Quatre petits morceaux de papier sur lequel est écrit : main droite, main gauche, pied droit, pied gauche.
- ❖ Ruban adhésif

Niveaux scolaires visés



Compétence travaillée



Champ mathématique concerné



Formule pédagogique suggérée



Temps requis

Environ 20 minutes



Déroulement suggéré



Préparation

Préparer environ 20 cartons sur lesquels des nombres sont écrits. Dans l'exemple ci-dessous, certains nombres ont été répétés. Préparer également des énoncés qui permettront aux élèves de repérer les nombres sur la grille (voir Annexe 1), les imprimer et les découper. Préparer 4 cartons par équipe sur lesquels il est écrit : pied gauche, pied droit, main gauche, main droite (voir Annexe 1). Ce jeu se joue idéalement en atelier, de façon autonome.

Notez bien : L'exemple ci-dessous présente des nombres entre 0 et 100. Pour l'adapter au 2^e et au 3^e cycle, il est possible de placer des nombres plus gros et de changer les énoncés de l'Annexe 1. De plus, quelques nombres ont été répétés dans la grille, mais il n'est pas essentiel de le faire.

Étape 1 : Introduction

Placer les élèves en équipes de 5. Distribuer les énoncés et les cartons préparés. Fixer les cartons au sol à l'aide de papier adhésif en formant 4 colonnes de 5 cartons. Au besoin, plastifier les cartons pour les réutiliser.

Par exemple, le placement des cartons pourrait ressembler à ceci (cet exemple concorde avec les énoncés de l'Annexe 1) :

7	97	25	55
48	74	89	19
92	23	68	46
80	12	71	32
97	55	25	7

Étape 2 : Le jeu (15 minutes)

Choisir un joueur dans l'équipe qui sera responsable de piger les nombres. On nommera ce joueur « maitre du jeu ». Les quatre autres joueurs jouent au jeu. Lorsqu'une partie est terminée, le maitre du jeu change.

Le maitre du jeu nomme un élève qui commence. Il pige une partie du corps (main droite, main gauche, pied droit ou pied gauche) et un énoncé. L'élève nommé doit repérer le nombre décrit par l'énoncé sur les cartons au sol et placer la bonne partie du corps sur celui-ci. Le maitre du jeu remet les papiers pigés dans le jeu. C'est ensuite le tour du deuxième joueur, du troisième puis du quatrième. Une fois le premier tour terminé, un deuxième tour commence. Si la partie du corps nommée est déjà placée au sol, l'élève doit la changer d'endroit. S'il s'agit d'une nouvelle partie du corps, l'élève doit la placer sur le nombre décrit en laissant son autre partie du corps où elle est.

Si un élève tombe ou s'il n'arrive pas à placer une partie du corps au sol parce qu'il ne se rend pas, il est éliminé. Le dernier joueur gagne la partie.

Variantes

- Ce jeu peut être adapté en créant des cartons avec des fractions, des nombres décimaux ou des représentations de nombres avec des cubes unités. Il est également possible de piger des opérations et que l'élève place sa « partie du corps » sur le résultat de l'opération demandée.
- En début de première année, le maître du jeu peut tout simplement nommer un nombre et une partie du corps. Le joueur doit alors placer sa partie du corps sur le nombre nommé par le maître du jeu.
- Il est également possible de transformer ce jeu en bingo. Il faut alors créer différentes cartes avec les nombres placés à des endroits différents. L'enseignant lit les énoncés et les élèves doivent repérer les nombres que ces énoncés décrivent sur leur carte.
- Ce jeu peut aussi être utilisé lors d'une période de récupération avec deux ou trois élèves dans sa formule originale. L'enseignant peut aussi omettre de nommer les parties du corps et simplement demander aux élèves de repérer les nombres décrits par les énoncés.

Annexe 1

<p>Le nombre composé par la somme de 3 unités et de 4 unités</p> <p>Réponse : 7</p>	<p>Le nombre composé d'une dizaine et de 2 unités</p> <p>Réponse : 12</p>	<p>Le nombre qui a une unité de moins que 20</p> <p>Réponse : 19</p>
<p>Le nombre qui est plus petit que 24, mais plus grand que 22</p> <p>Réponse : 23</p>	<p>Le nombre de cette grille qui a 5 unités, mais qui n'a pas 5 dizaines</p> <p>Réponse : 25</p>	<p>Le nombre de cette grille qui est plus grand que 30 et plus petit que 40</p> <p>Réponse : 32</p>
<p>Le nombre qui a 4 unités de moins que 50</p> <p>Réponse : 46</p>	<p>Le nombre qui est entre 46 et 55</p> <p>Réponse : 48</p>	<p>Le nombre de cette grille qui a le même chiffre à la position des dizaines et à la position des unités</p> <p>Réponse : 55</p>

<p>Le nombre qui est composé de 6 dizaines et 8 unités</p> <p>Réponse : 68</p>	<p>Le plus petit nombre de la grille dont le chiffre à la position des dizaines est 7</p> <p>Réponse : 71</p>	<p>Le nombre qui a 4 unités de plus que 70</p> <p>Réponse : 74</p>
<p>Le nombre qui a 2 dizaines de moins que 100</p> <p>Réponse : 80</p>	<p>Le nombre qui se situe entre 90 et 88</p> <p>Réponse : 89</p>	<p>Le seul nombre pair qui a 9 dizaines dans cette grille</p> <p>Réponse : 92</p>
<p>Le nombre de cette grille qui est le plus près de 100</p> <p>Réponse : 97</p>	<p>Le plus grand nombre du jeu</p> <p>Réponse : 97</p>	<p>Le seul nombre de cette grille dont le chiffre à la position des dizaines est 5</p> <p>Réponse : 55</p>
<p>Le nombre qui a 2 unités de plus que le nombre 23</p> <p>Réponse : 25</p>	<p>Le nombre qui a 0 dizaine</p> <p>Réponse : 7</p>	<p>MAIN GAUCHE</p> <p>MAIN DROITE</p> <p>PIED GAUCHE</p> <p>PIED DROIT</p>